FÉRIAS • TRUQUES PARA SE DIVERTIR COM A TURMA

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 71
19/7/2001

www.RECREIOONLINE.com.br

Olha, eu tô quase pronto!

SEGREDOS DOS FILMES DE ANIMAÇÃO

Saiba como os desenhos ganham vida no cinema

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 71>

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

Envelope-surpresa

Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX

e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

CASTOR

Conheça este grande construtor

CARTOON NETWORK

Copa TOON

OS MAIORES CRAQUES DO MUNDO...

...não estão nesta foto.

Todos os astros do **Cartoon Network** vão acertar o juiz... quer dizer, a bola no mais esperado **campeonato** do ano: **Copa Toon.** Se ligue durante todo o mês. **A grande final** acontece dia **28 de julho.** Não perca **Pelé** com o **Space Ghost!**

TM & © 2001 Cartoon Network. **An AOL Time Warner Company.** All Rights Reserved.

www.CartoonNetwork.com.br

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é indeciso?**
Faça o teste e descubra.

8 FIQUE LIGADO **No mundo da animação**
Veja como são feitos filmes e desenhos.

12 DIVIRTA-SE **Dicas de cinema**
As novidades para as férias.

13 PASSATEMPO **Enigma**

14 FÉRIAS **Truques divertidos**
Reúna a turma para brincar.

18 NATUREZA **Que frio!**
Saiba como se forma a neve.

20 GAMES **Para detonar!**
Lançamentos de videogame.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

26 BICHOS **Feras da construção**
Conheça melhor os castores.

29 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

30 NO SITE **RECREIO na rede**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Uma brincadeira com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: START DESENHOS ANIMADOS(ILUSTRAÇÃO)/TONY STONE (CASTOR)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE AS NUVENS DE CHUVA SÃO PRETAS?

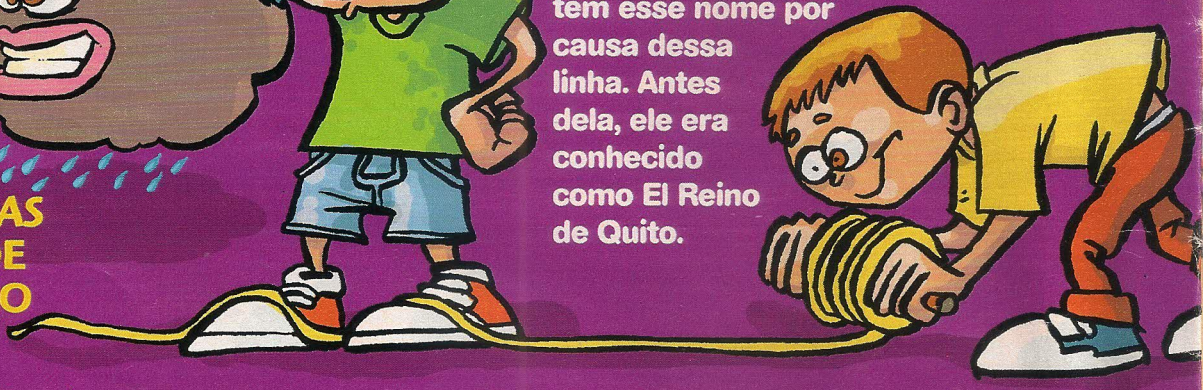
Eike M. de Medeiros, 6 anos
Limeira – SP

Quanto mais escura a nuvem, maior é a quantidade de água que ela carrega. A água deixa a nuvem espessa e impede que a luz do sol passe através dela, dando a impressão de que ela é escura. Já a nuvem branca tem menos água, é mais leve e permite que a luz solar passe através dela. Por isso, parece mais clara.

POR QUE A LINHA DO EQUADOR TEM ESSE NOME? TEM ALGUMA COISA A VER COM O PAÍS?

Nickolas Martins Batista
Guarulhos – SP

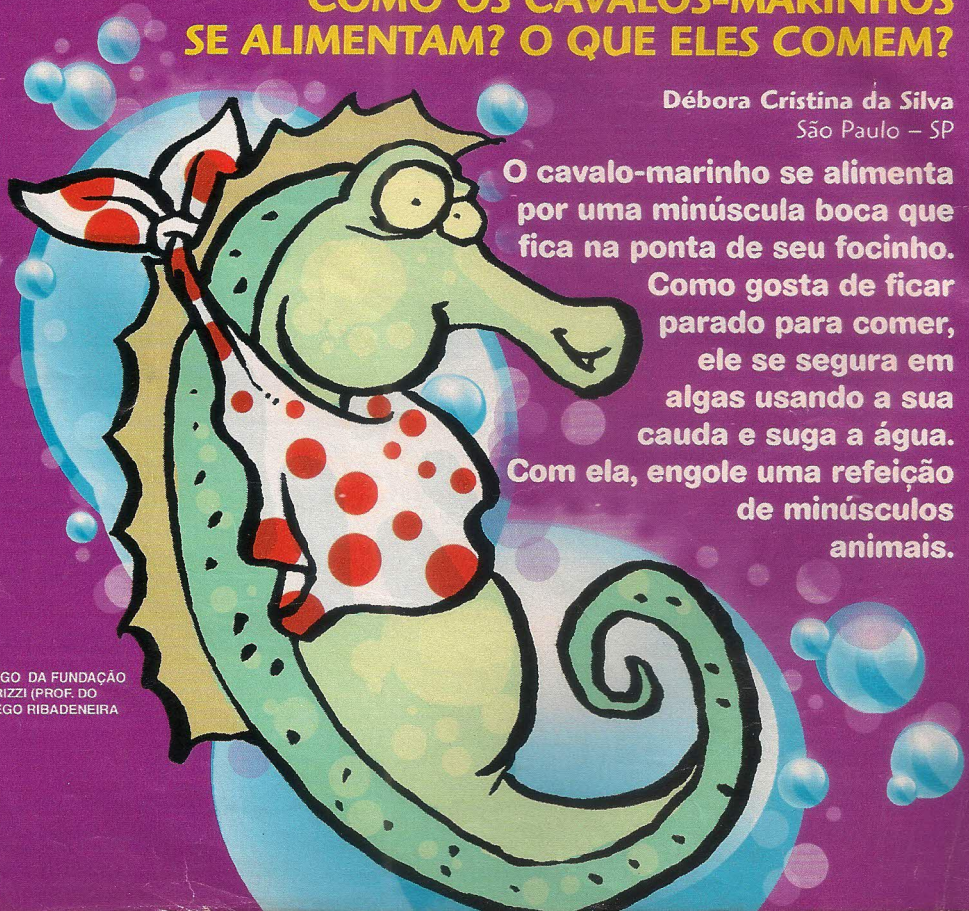
Apesar de passar pelo Equador, o nome dessa linha imaginária não está relacionado ao país. Ele vem da palavra latina *aequatore*, que quer dizer igualdade, pois a linha divide o nosso planeta em dois hemisférios de tamanhos iguais. O país Equador tem esse nome por causa dessa linha. Antes dela, ele era conhecido como El Reino de Quito.



COMO OS CAVALOS-MARINHOS SE ALIMENTAM? O QUE ELES COMEM?

Débora Cristina da Silva
São Paulo – SP

O cavalo-marinho se alimenta por uma minúscula boca que fica na ponta de seu focinho. Como gosta de ficar parado para comer, ele se segura em algas usando a sua cauda e suga a água. Com ela, engole uma refeição de minúsculos animais.



CONSULTORIA: LUIZ ANTÔNIO B. DE M. LULA (BIÓLOGO DA FUNDAÇÃO PARQUE ZOOLÓGICO DE SÃO PAULO), TÉRCIO AMBRIZZI (PROF. DO DEPTO. DE CIÊNCIAS ATMOSFÉRICAS DA USP) E DIEGO RIBADENEIRA (EMBAIXADA DO EQUADOR NO BRASIL).

VOCÊ SABIA QUE...

- Gatos e cães também sonham? É por isso que eles latem, miam ou soltam grunhidos quando estão dormindo.
- O Pacífico é o maior oceano do planeta? Ele tem metade das águas salgadas do globo.

POR QUE O SÍMBOLO DOS PRIMEIROS SOCORROS É UMA CRUZ?

Caio Marrafon de Paula, 11 anos
Iracemápolis – SP

É uma homenagem à Cruz Vermelha, instituição criada em 1863, na Suíça, para ajudar vítimas de guerra. Com o tempo, ela ampliou seus serviços e começou a realizar atividades em todo o mundo, como primeiros socorros, prevenção de acidentes e treinamento de enfermeiras.

COMO AS LAGARTIXAS CONSEGUEM SUBIR NAS PAREDES?

Ana Claúdia Campos da Cunha Mello, 6 anos
Ipatinga – MG

As lagartixas conseguem subir nas paredes porque suas patas têm uma dobra de pele que funciona como uma ventosa, permitindo que ela grude nas paredes. As pererecas também possuem essa ventosa para que possam se manter em cima de folhas e plantas.

ILUSTRAÇÕES: FABIO MOON & GABRIEL BÁ

TESTE

Você é indeciso?

Você toma decisões com facilidade ou fica

1 Ao procurar um presente para seu melhor amigo, você:

- Às vezes, encontra alguma coisa logo e, outras vezes, tem mais dificuldade.
- Pensa em muitos presentes e fica em dúvida.
- Pensa no gosto dele e não demora na escolha.

2 O que você faz quando descobre que vão passar dois desenhos muito legais no mesmo horário na TV?

- Demora um pouco para decidir e no final opta por um.
- Decide assistir a um dos desenhos e até se esquece do outro.
- Fica vendo um pouco de cada um.

3 Se vai procurar uma roupa para ir a uma festa bem legal, você:

- Experimenta um montão de roupas e no final sai com qualquer uma.
- Escolhe rápido para não perder muito tempo.
- Às vezes demora para escolher.

4 Se os seus pais dizem que você pode escolher um presente de aniversário, qual a sua reação?

- Há tantos presentes legais que você não sabe o que pedir.
- Pensa um pouco no melhor presente e faz o pedido.
- Diz logo o que quer ganhar, porque já tinha uma idéia.

5 Quando vai a uma lanchonete com a turma, como você reage?

- Sempre é o último a pedir, porque fica na dúvida.
- É o primeiro a pedir.
- Geralmente decide rápido, mas às vezes demora mais.

sempre em dúvida? Faça o teste e descubra.

6 **Se você encontrasse o gênio da lâmpada:**

- ■● Pensaria em três pedidos rapidinho.
- ■★ Perguntaria qual é o prazo para fazer os três pedidos.
- ■▲ Demoraria um tempo para pensar.

7 **No fim de semana seus pais lhe dão duas opções de passeio. Você:**

- ■● Pensa um pouco, mas escolhe logo.
- ■★ Fica na dúvida e demora para resolver.
- ■▲ De vez em quando demora para decidir.

8 **Quando vai a uma loja para comprar um tênis, você:**

- ■▲ Às vezes, decide rápido e outras não.
- ■● Já sabe qual modelo quer comprar.
- ■★ Fica perdido diante de tantos modelos.

9 **Se está escrevendo uma história junto com sua turma, na hora de definir o final, qual a sua reação?**

- ■● Já tem uma idéia de final desde o começo da história.
- ■★ Imagina muitos finais diferentes e não consegue saber qual o melhor.
- ■▲ Fica com duas opções para escolher.

10 **Você parou para pensar se deveria responder a este teste?**

- ■● Não muito. Decidiu responder logo.
- ■▲ Sim, mas resolveu responder para saber o resultado.
- ■★ Sim. Ficou em dúvida se respondia na hora ou se deixava para depois.

RESULTADO

Se marcou mais ●
Você deve ser bem decidido e prático. É legal saber o que quer e não ter medo de tomar decisões. Mas cuidado para não decidir depressa demais, sem pensar bem antes.

Se marcou mais ▲
Dependendo da situação, você é decidido. Às vezes, demora mais para tomar uma atitude, mas isso é normal. Afinal, de vez em quando é preciso pensar mais antes de fazer uma opção.

Se marcou mais ★
Parece que tomar decisões é algo difícil para você. Lembre-se de que quase sempre é preciso abrir mão de alguma coisa para conseguir outra. Pense antes de fazer uma escolha, mas se possível tente não demorar muito para se decidir.

FIQUE LIGADO

Descubra os segredos

Entre no mundo

Nas férias a gente costuma se divertir com um montão de desenhos e filmes legais. Mas você já pensou o trabalhão que dá inventar essas atrações?

Com muita imaginação e técnica, os animadores dão vida a tudo e até inventam seres extraterrestres e bichos que ninguém nunca viu.

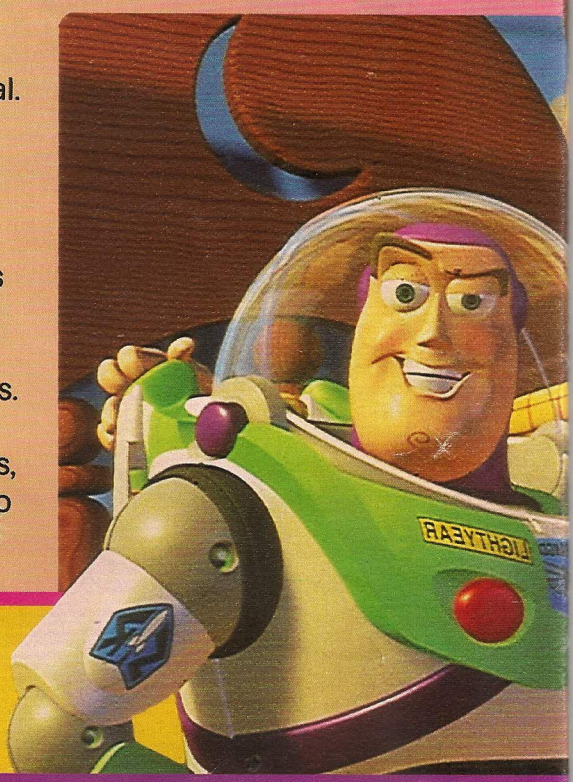
Existem diferentes modos de fazer animações e mesmo com a ajuda de computadores, um desenho pode demorar cerca de três anos para ficar pronto.

Veja como foram criados alguns filmes e desenhos bem famosos.

MUNDO VIRTUAL

Muitos personagens que a gente adora só existem no mundo virtual. A turma de *Toy Story* foi uma das primeiras a nascer assim.

Os brinquedos, as pessoas e os cenários dos filmes da série foram inventados em computadores poderosos. O mais legal é que os personagens ficam tristes, alegres e zangados como se fossem humanos.



UM GRILO AZUL NO CINEMA

Conheça a divertida turma de amigos do Grilo Feliz.

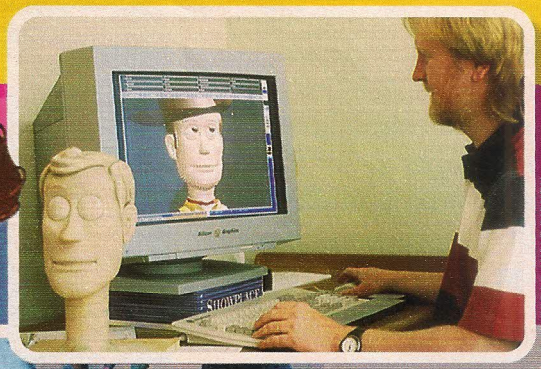
Para fazer o desenho O Grilo Feliz uma equipe de desenhistas criou várias seqüências de imagens de cada figura. Colocando as imagens umas sobre as outras e movimentando-as rapidamente, os personagens parecem se mover e vivem muitas aventuras.

No desenho, que estréia nos cinemas

FOTOS: START DESENHOS ANIMADOS

dos filmes a que você assiste...

da ANIMAÇÃO



FOTOS: WALT DISNEY

Outro filme totalmente produzido em computadores foi *Dinossauros*, exibido nos cinemas no ano passado.

Para inventar Aladar e os outros dinos que aparecem na história, a equipe de produção estudou esqueletos de dinossauros com cerca de 100 milhões de anos.

Como ninguém sabe ao certo como eram os bichões da pré-história, os técnicos foram a África observar os elefantes para criar os movimentos e a pele dos dinos virtuais, que parecem de verdade.

no dia 20 de julho, você vai conhecer bichos engraçados como o grilo chamado Feliz, o besouro Bituquinho, a borboleta Juliana, o caracol Caracolino e a joaninha Moreninha.

O Grilo Feliz é um compositor e tem uma viola mágica, sem cordas, feita com casca de amendoim.

Na história, ele precisa de muita coragem para enfrentar um lagarto chato chamado Maledeto, que destrói quase toda a floresta e rouba a viola de Feliz.

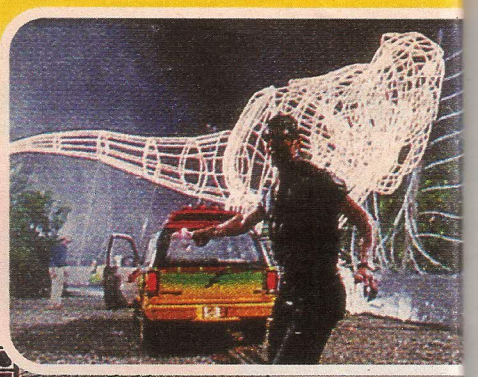
Com animações e músicas bem legais, o filme mostra como é importante defender o meio ambiente e fazer amigos.

BRINCANDO COM BONECOS

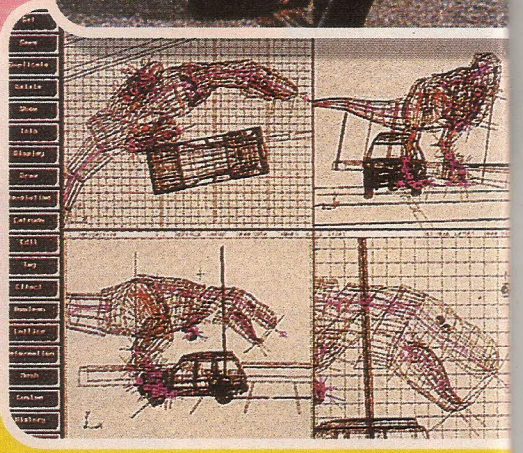
Para fazer filmes como os da série *Parque dos Dinossauros* e *Babe*, o *Porquinho Atrapalhado*, foram usados animatronics, ou seja, bonecos animados eletronicamente. Alguns, como os dos dinos, podem ser imensos.

A pessoa que controla o boneco guia seus movimentos com um joystick parecido com o de videogame. Ela faz o personagem mexer o corpo e a cabeça e ter expressões. Quando ele tem de falar, aparelhos copiam os movimentos da boca humana.

Com tanto capricho, esses bonecos parecem reais na tela do cinema.



PARIS FILMES



UIP

MASSINHA EM AÇÃO

É possível também fazer animação com bonecos de massinha, como no filme *A Fuga das Galinhas.*

Os bichos foram modelados um a um e ganharam expressões, acessórios e poses diferentes. Além disso, foram criados vários ambientes para o filme.

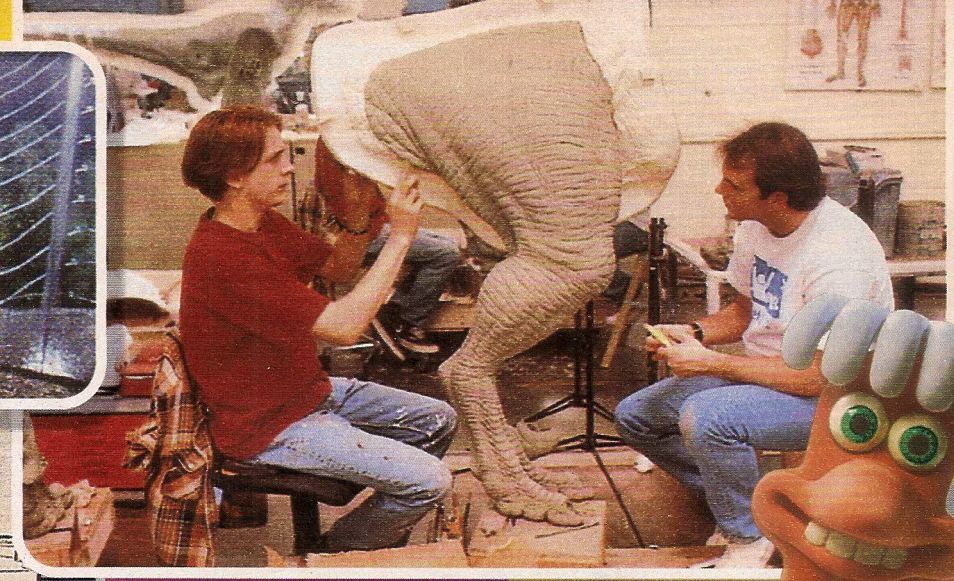
Com as galinhas e cenários prontos, a equipe gravou as cenas e fez várias seqüências de imagens para que todos os personagens tivessem movimento.

Foram cinco anos de trabalho e muitos quilos de massinha!

FOTOS: UNIVERSAL PICTURES

GAMMA

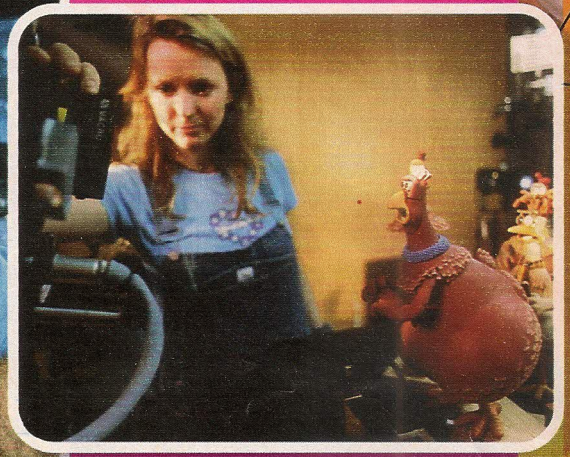
A estrutura do corpo é de metal, coberta de massinha.



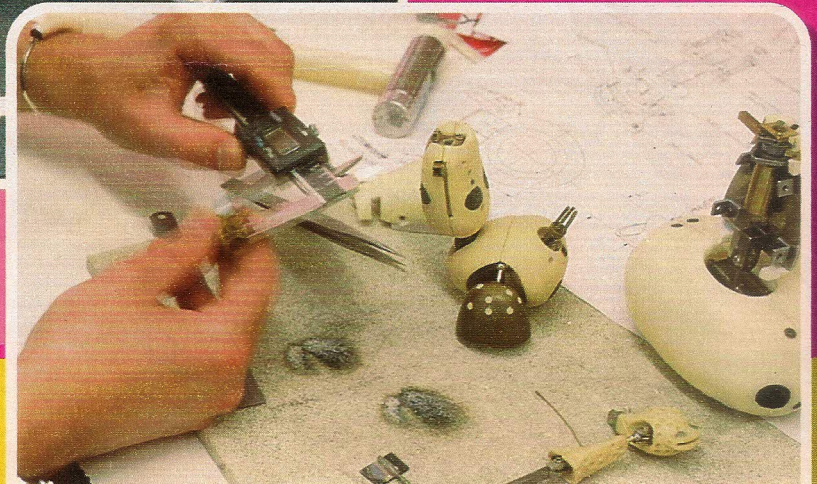
EUROPA-PRESS/CARAT

Cada cena é planejada no computador antes de fazer os bonecos.

As galinhas foram filmadas com várias caras diferentes.



GAMMA

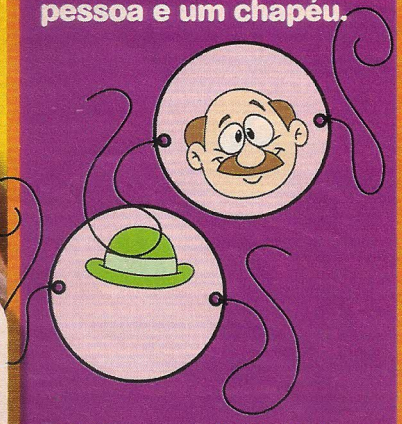


FIGURAS ANIMADAS

Você vai precisar de:

- tesoura sem ponta
- barbante ou elástico
- um pedaço de cartolina

1 Recorte um círculo na cartolina e faça dois desenhos, um de cada lado da cartolina. Pode ser um aquário e um peixe, um pato e uma lagoa ou uma pessoa e um chapéu.



2 Faça dois furinhos e prenda um pedaço de barbante em cada um.

3 É só segurar o barbante com as duas mãos e rodar: parece que as duas imagens viram uma só.

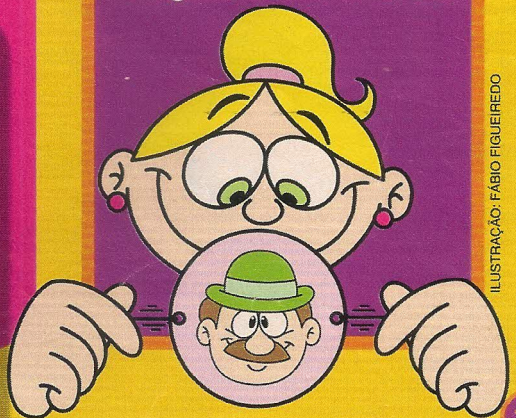


ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

Novidades nos cinemas

Confira os lançamentos de julho.

De olho na tela

Filmes legais de assistir:

- **ANJINHOS EM PARIS**
  A turma dos Anjinhos se mete em mil confusões na França.
- **ATLANTIS**
  Um grupo viaja pelo oceano em busca de uma cidade perdida.
- **PARQUE DOS DINOSSAUROS 3**
  Mais uma história cheia de sustos e dinos ferozes.
- **PEQUENOS ESPIÕES**
  Os filhos de um casal de espiões aposentados tem de salvar seus pais.
- **POKÉMON 3**
  Ação e novos monstros na história do sumiço de um especialista em Pokémon.
- **TAINÁ, UMA AVENTURA NA AMAZÔNIA**
  Uma menina indígena enfrenta um traficante de animais para salvar um macaco que corre risco de extinção.
- **SHREK**
  Nessa engraçada história, um ogro solitário precisa salvar uma princesa.

DOUTOR DOLITTLE 2

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Doutor Dolittle (Eddie Murphy) é um médico que tem um poder muito especial: entende o que os animais falam. Nessa sua segunda aventura nos cinemas ele tem a missão de salvar uma espécie de urso da extinção.

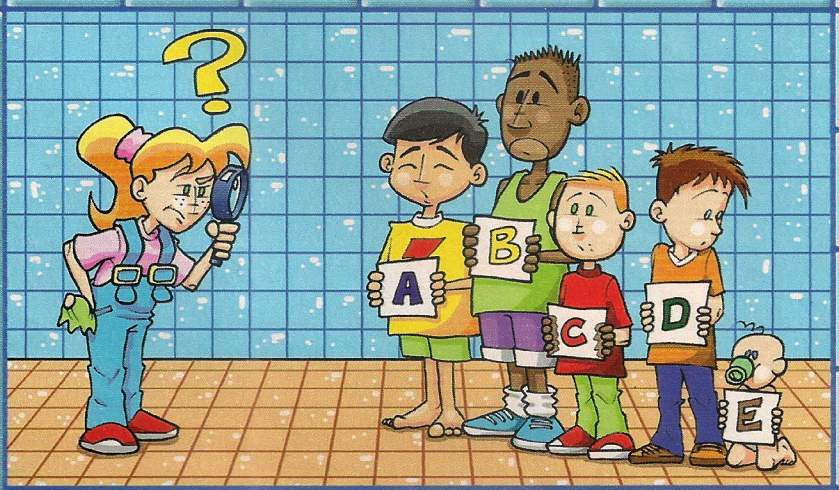
O filme conta com participações especiais de lobos, girafas, gambás, guaxinins, cães e corujas. Mas o grande astro é o urso Tank, que interpreta Archie. Como pagamento, ele recebeu maçãs, frangos, cenoura e ração.

O engraçado é que, como ursos gostam de doces, quem participou do filme foi proibido de guardar balas e chicletes nos bolsos: isso podia atrapalhar a concentração dos astros do filme.

PASSATEMPO

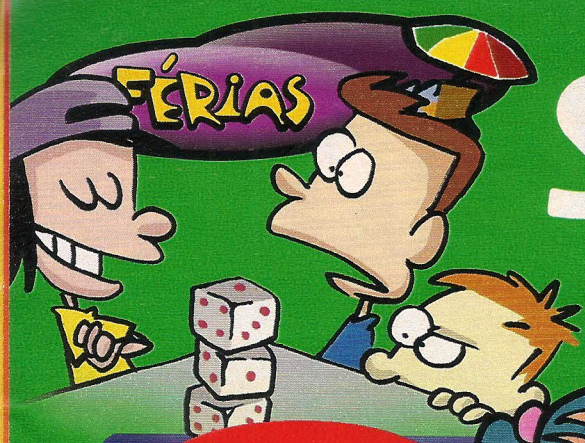
ENIGMA

Um dos meninos entrou na cozinha e pegou os biscoitos que a garota estava guardando para o lanche. Observe a cena abaixo e descubra quem é o culpado.



Resposta na página 42.

ALEXANDER



SHOW DE

Divirta a turma com essas brincadeiras engraçadas.

Matemática dos dados

Você vai precisar de:

- 3 dados

1 Peça para um colega empilhar três dados e diga que vai adivinhar a soma dos lados dos dados que estão escondidos na pilha.

2 Olhe a face de cima do dado que está no alto. Para adivinhar faça a seguinte conta: 21 menos o número do lado virado para cima no alto da pilha. Por exemplo se o número que aparece é o 1, como no desenho, é só fazer 21 - 1 = 20. Confira!

O sumiço da moeda

Você vai precisar de:

- 1 moeda
- 1 prato

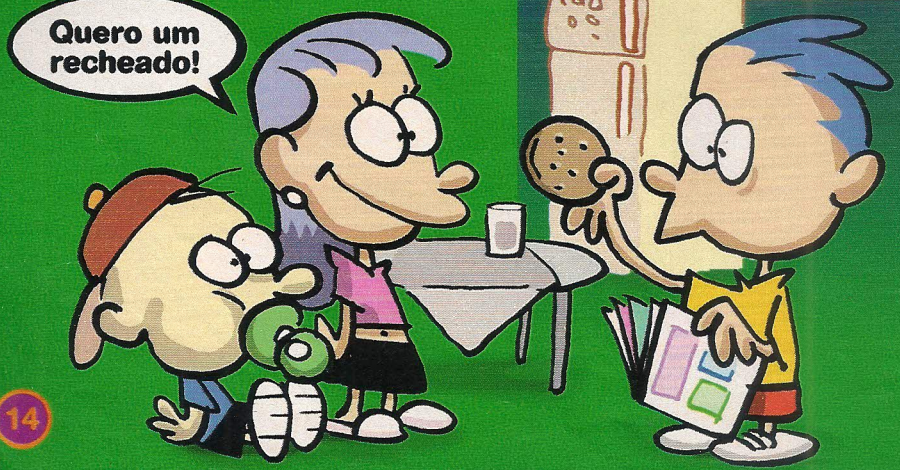
1 Na frente de um amigo, coloque uma moeda sobre a mesa e a cubra com um prato. Pergunte se ele duvida que você tire a moeda dali sem mexer no prato.

2 Diga palavras mágicas e fale que a moeda sumiu. Quando ele tirar o prato para conferir, pegue a moeda. Pronto: você tirou a moeda sem encostar no prato!

Biscoitos rápidos

Você vai precisar de:

- 1 revista
- cola
- biscoitos



1 Abra uma revista e passe cola nas bordas de algumas páginas para formar dois bolsos deixando a parte de cima sem cola. Ponha biscoitos numa das bolsas da revista, sem encher.

2 Diga que está com vontade de comer biscoitos e que vai fabricá-los na hora.

3 Jogue farelos no bolso vazio, diga palavras mágicas e tire os biscoitos do outro bolso.

TRUQUES

Caixa surpresa

Você vai precisar de:

- 4 caixas de fósforo vazias
- moedas
- barbante

1 Longe do público coloque moedas em uma caixa e prenda-a no braço com barbante. Vista uma blusa de manga comprida.

2 Deixe três caixas vazias na mesa. Diga que uma está vazia e as outras têm moedas. Para provar, sacuda duas com o braço onde está a caixa com moedas, fazendo barulho. Mexa a terceira caixa com o braço livre e abra para provar que não há nada dentro.

3 Mude as caixas de lugar várias vezes e peça para alguém pegar uma caixa com moedas. Ao sacudir a caixa a pessoa vai perceber que não há nada lá dentro. Então pegue outra caixa da mesa e sacuda com o braço equipado, mostrando que pode fazer a moedas sumirem a aparecerem.

Poder de adivinhação

Você vai precisar de:

- 1 saquinho
- papel
- lápis

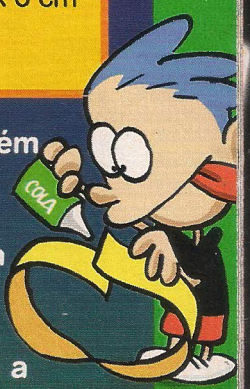
1 Avise que vai anotar o nome de cada pessoa da platéia em um pedaço de papel. Sem ninguém perceber, escreva sempre o mesmo nome, dobre os papéis e coloque em um saquinho.

2 Peça para alguém tirar um papel sem que você veja. Concentre-se e diga o nome que está no papel (o único que você escreveu). Enquanto todos estão admirados, guarde o saquinho para ninguém descobrir o segredo.

Aro maluco

Você vai precisar de:

- 1 tira de papel com 60 cm X 6 cm
- cola
- tesoura



1 Sem ninguém ver faça uma marca em cada ponta da tira. Gire uma das pontas e, com a fita torcida, cole uma marca sobre a outra formando um aro.

2 Mostre o aro à turma e corte com cuidado no sentido do comprimento. Surpresa: ao invés de dividir o aro, você fez aparecer um maior.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

EDITORA Abril

Fique lig

Quando você escreve com Letr

Baralho na mão. Letronix na mesa. Divirta-se jogando com os amigos:

DICA Letronix

Monte suas palavras usando o **Letronix**. Ele vale 10 pontos, duplica o valor da palavra e protege das cartas Destrux.

DICA Destrux

Se você tiver uma **carta** Destrux, pode usá-la para destruir palavras sem Letronix dos seus adversários. O **robô** Destrux destrói qualquer palavra, mesmo com Letronix.

DICA Curinga

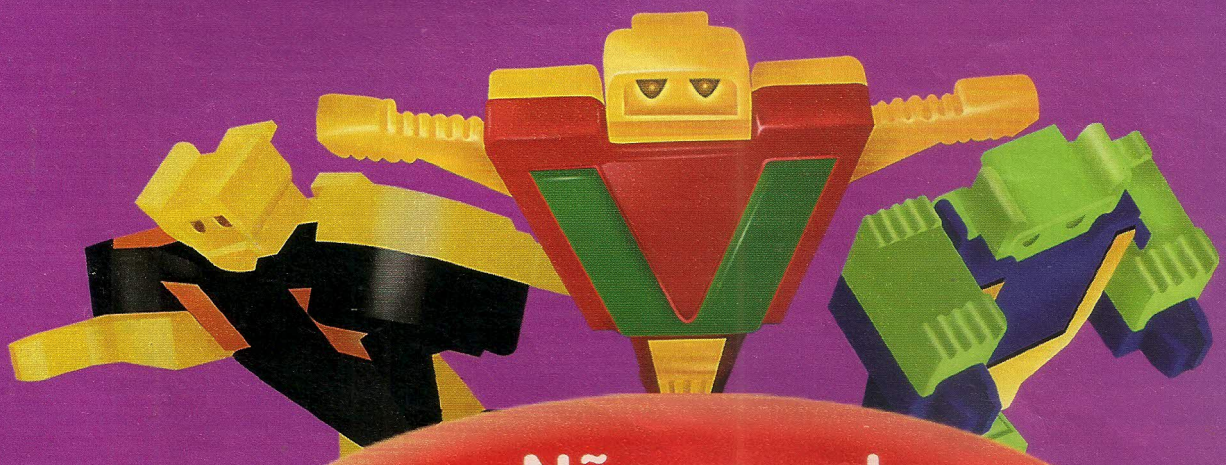
As **cartas curinga** podem substituir qualquer letra. Os Letronix W, Y e K também valem como curingas.

LETRONIX
O JOGO AGORA É ESSE.

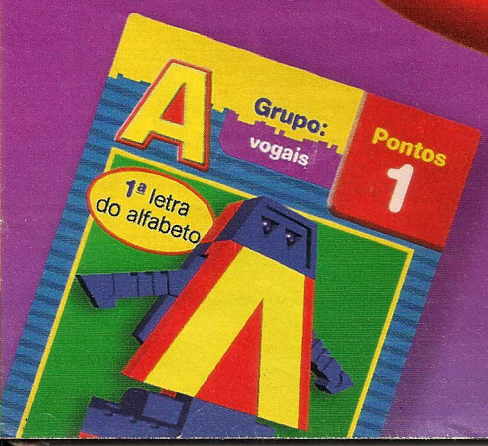
Para saber mais, entre no site
www.letronix.com.br

Ado!

onix, sua palavra está protegida!



Não perca!
Na semana que vem,
grátis superpôster
Letronix!



RECREIO

Toda quinta nas bancas.

TUDO BRANQUINHO

Saiba mais sobre a neve que cobre as regiões frias da Terra.

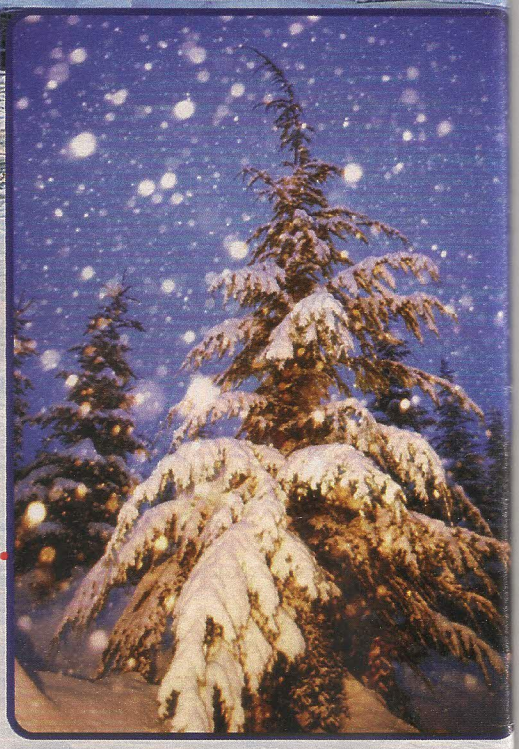
CONSULTORIA: FÁBIO LUIZ TEIXEIRA GONÇALVES
PROFESSOR-DOUTOR DO DEPARTAMENTO
DE CIÊNCIAS ATMOSFÉRICAS DO IAG-US

Em várias regiões do planeta, o frio do inverno não chega sozinho. Com ele vem a neve, que cobre tudo de branco. São lugares em que a temperatura se aproxima de 0º C ou fica ainda menor.

Assim como a chuva, a neve nasce nas nuvens. Lá no alto, onde faz muito frio, o vapor e as gotinhas d'água viram cristais de gelo.

Quando o ar está seco, os cristais ficam pequenos e caem como uma garoa de gelo. Mas, se há muita umidade, eles crescem e se unem formando **flocos de neve**.

Alguns flocos têm mais de 100 cristais agrupados, podem medir cerca de 2,5 centímetros e deixam tudo branco quando caem.



Os **cristais de gelo** que formam os flocos de neve são incríveis. Vistos com uma lente, parecem esculturas minúsculas de formas e tamanhos variados. Os desenhos se formam de acordo com a temperatura e a umidade do ar, por isso nunca se repetem.

Depois que cai, a neve vai endurecendo por causa do seu próprio peso. Em alguns lugares, quando o frio diminui ela vai derretendo e o chão fica cheio de lama. Em locais muito frios, se formam grandes blocos de gelo bem duros.

No Brasil é difícil nevar, mas isso pode acontecer durante o inverno na região Sul, entre Santa Catarina e o Rio Grande do Sul. Já houve neve até no Rio de Janeiro, no Parque Nacional do Itatiaia.

FOTOS: TONY STONE; ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

SEMPRE GELADOS

Em alguns lugares, como nos pólos e no topo de montanhas altas, a neve se junta mais depressa do que derrete e por isso ela nunca desaparece.

Até na África existe uma montanha sempre coberta por neve. É o Monte Kilimanjaro, na Tanzânia. Ele fica em uma das regiões mais quentes do planeta, mas é tão alto que sempre faz frio no seu cume.

Nessas montanhas cobertas de gelo, se a temperatura aumenta um pouco, a neve pode derreter e aí há perigo de desabamento. São as famosas avalanches, que arrastam tudo que há no caminho.

Frio radical

Mesmo no frio muita gente se diverte e faz esportes na neve.

Com roupas quentes e óculos que protegem os olhos da claridade, os esportistas deslizam pelas montanhas em **esquis** ou pranchas de *snowboard*. Há também o *bobsled*, em que uma equipe de corredores desce rampas a bordo de um trenó.

Diversão

Aproveite as férias para

O **Game Boy Advance** é o novo videogame portátil da Nintendo. Pequeno, mas poderoso, ele tem tela colorida e promete mais qualidade de som e imagem para os jogos. Os games criados para esse console já estão nas lojas e locadoras, mas ele é compatível também com os cartuchos do Game Boy Color.

NOVIDADE PORTÁTIL

Rayman

Rayman é um dos heróis mais engraçados dos videogames. Ele é capaz de voar, fazer muitas maluquices e até usar sua luva mágica para enfrentar um perigoso cientista malvado. O jogo tem várias fases coloridas e cheias de segredos.

Super Mario Bros.

As aventuras do encanador Mario ficaram mais bonitas e desafiadoras nessa versão. O cartucho traz dois jogos. Em Mario Bros, que pode ser disputado com até quatro amigos, seu objetivo é destruir mais monstros que os outros jogadores. Já em Super Mario Bros 2 a aventura acontece em vários mundos, entre desertos e montanhas.

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

GAME BOY COLOR

O herói Link parte para uma grande viagem. Seu objetivo é salvar o mundo de uma feiticeira que tem o poder de viajar pelo tempo. Para vencê-la, você precisa encontrar anéis mágicos, mudar acontecimentos ao longo do tempo e juntar itens especiais.

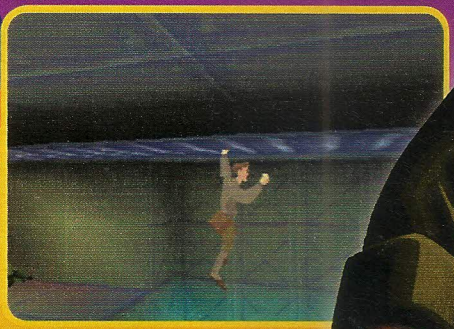
para toda hora

curtir estes lançamentos.

Disney's Atlantis

PLAYSTATION

Nesse jogo você passeia no submarino do filme Atlantis. Sua missão é ajudar o explorador Milo a encontrar a cidade perdida de Atlântida. Mas o caminho é cheio de perigos. Mamutes furiosos, monstros gigantes e armadilhas tentarão atrapalhar sua conquista. Mergulhe e divirta-se.



Digimon World 2

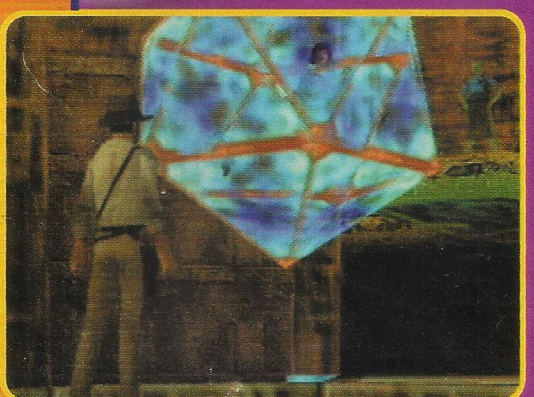
PLAYSTATION

Uma aventura para os digimaníacos. Você investiga calabouços e cavernas em busca de dinheiro para comprar peças para o seu carro. No caminho tem de capturar monstros para sua equipe. O jogo não é muito fácil, mas as batalhas são divertidas.

Indiana Jones and the Infernal Machine

NINTENDO 64

Você participa de uma aventura com Indiana Jones. Habilidoso com seu chicote, ele faz acrobacias e salta precipícios para encontrar uma máquina perigosa. Prepare-se para desvendar segredos e enfrentar inimigos poderosos.

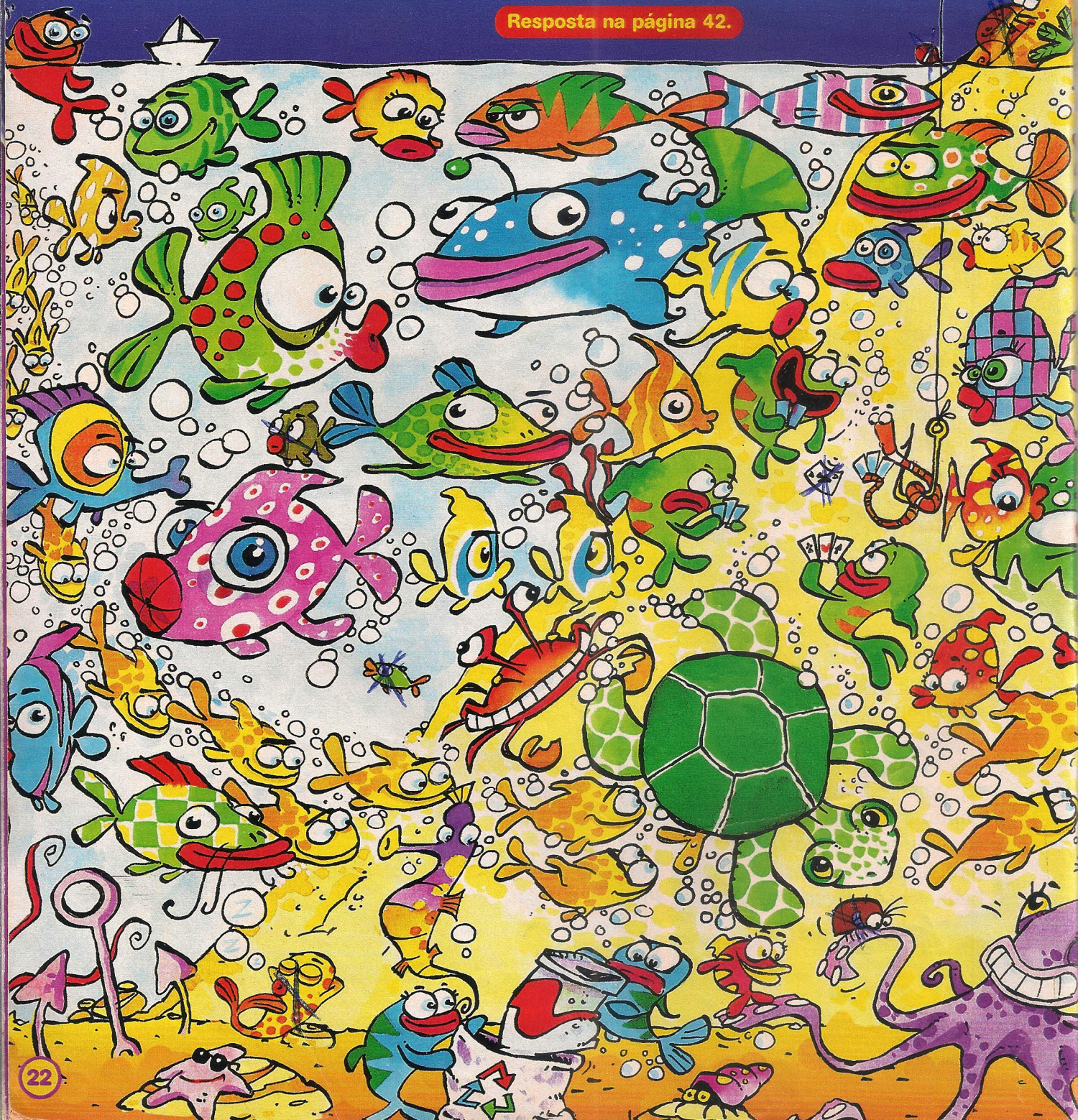


PASSATEMPO

Cadê?

Tente encontrar os objetos em destaque e veja se você tem mais sorte que o nosso amigo nesta pescaria.

Resposta na página 42.



ZAP!

CARRO TEM EM
QUALQUER PROMOÇÃO.
E SUBMARINO?
Compre qualquer produto Atlantis,
envie uma carta para a Disney e
concorra a livros, mochilas, brinquedos
e 100 submarinos miniaturas.
É muito fácil concorrer. Basta comprar qualquer produto
de Atlantis, recortar o selo promocional ou enviar a própria
embalagem para a caixa postal 19029, CEP 04505-970 (SP),
respondendo a pergunta: "Qual é o filme da Disney que
dá submarinos e muito mais?" Acesse o site para conferir
o regulamento e conheça mais sobre a promoção
no Livro de Atlantis.
Disney.com.br

© Disney

Promoção válida até 15/8/2001. Nº do Processo 901040004403/01-65.

Walt Disney
PICTURES APRESENTA

ATLANTIS
O REINO PERDIDO

Nos cinemas

CONCORRA A
1000
PRÊMIOS DISNEY

GRANDE

O castor faz barragens para proteger sua casa.

Peludo e fofinho, esse bicho é um ótimo construtor. Quando acha um rio ou lago para morar, ele faz uma **barragem**, que isola uma área para montar sua casa, onde fica protegido de inimigos e pode conseguir comida.

A barreira é feita de pedras, gravetos e barro e pode ser muito grande.

Nestas montanhas há neve o ano todo. Saiba mais na página 18.

ENGENHEIRO

Os castores trabalham em equipe nessas obras e costumam morar juntos, em uma casa feita com o mesmo material da barragem.

Eles preferem trabalhar depois que o sol se põe ou de manhã bem cedinho. Recolhem pedras e galhos, que levam para a água empurrando com o corpo ou com as patas da frente.

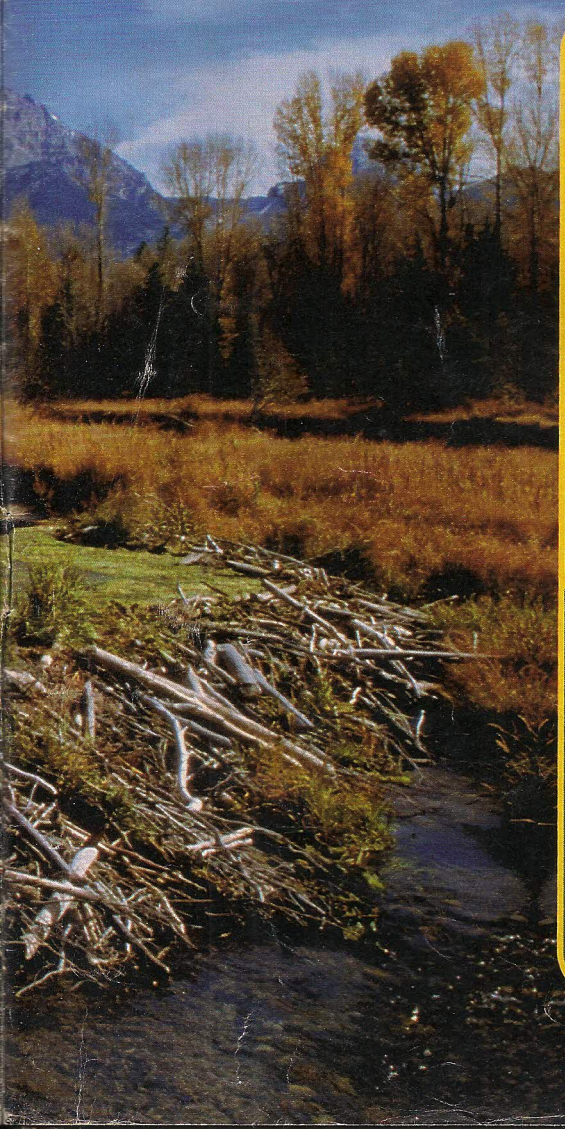
Depois nadam levando o material na boca. Para grudar tudo e montar a barreira e a casa, usam lama, que carregam nas patas bem fechadas.

Quando está tudo pronto, os castores cuidam da barragem, colocando mais pedras e galhos se alguma parte se estraga.

DENTÕES

Se não encontram galhos, os castores derrubam árvores. Sabe como? Com os dois dentões da frente, que são tão fortes que cortam a madeira.

FOTOS: CORBIS



LAR, DOCE LAR

A casa dos castores parece um amontoado de galhos e pedras. A entrada costuma ficar embaixo d'água ou no mesmo nível dela.

Eles fazem sua casa no verão e armazenam nela alimentos como folhas, brotos, cascas de árvores e plantas aquáticas. No inverno, ficam na toca e só saem para procurar mais comida.

FOTOS: CORBIS

OS BEBÊS

Os filhotes de castor nascem na primavera. Geralmente são quatro ou mais irmãos.

Enquanto não sabem nadar, ficam nas costas da mãe e esperam na margem quando ela precisa mergulhar. Em terra, ficam presos na cauda da fêmea ou são carregados no colo.

ELE PARECE UM SUBMARINO

O castor consegue ficar até 15 minutos embaixo da água sem respirar e seu corpo é todo adaptado para que ele seja um supernadador. Confira.

Os olhos possuem uma proteção extra.

As patas traseiras têm membranas entre os dedos, por isso parecem remos.

A cauda também ajuda na natação e quando quer avisar aos outros que há animais perigosos por perto, ele bate com ela na água.

Na água, suas **narinas** e orelhas se fecham. Os dentões da frente ficam para fora porque não cabem na boca.

Ele produz um líquido chamado *castoreum* que se espalha pelo corpo e deixa seu **pêlo** à prova d´água.

A Ficha do Bicho

Onde vive ▸ A espécie *Castor Canadensis* vive na América do Norte (EUA, México, Canadá e Ártico) e a *Castor Fiber* na Europa e Ásia.

Tamanho ▸ É um dos maiores roedores que existem. Pode chegar até 1,30 metro de comprimento e pesar até 27 quilos.

Gestação ▸ Cerca de quatro meses (entre janeiro e junho).

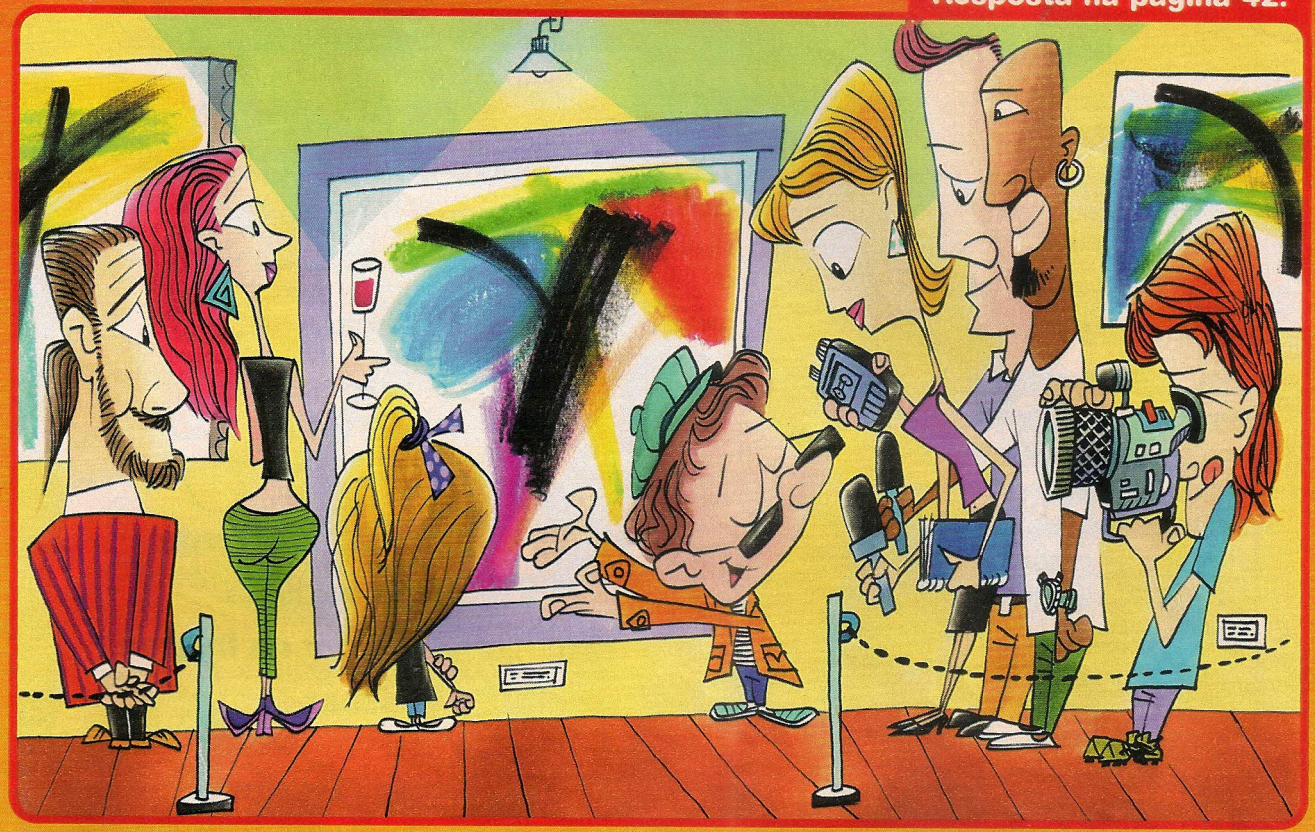
Tempo de vida ▸ Até 50 anos em cativeiro e 24 anos em liberdade.

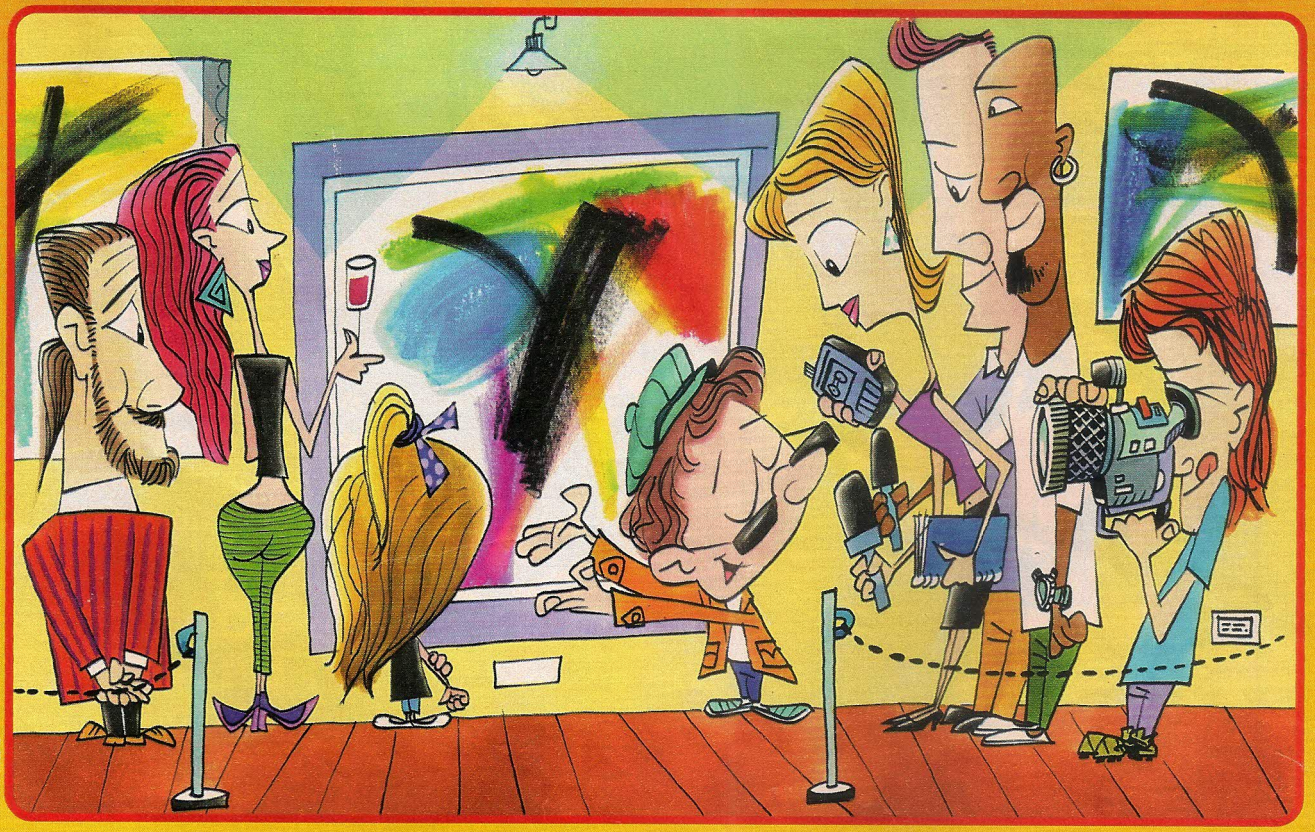
CONSULTORIA: ALEXANDRE REIS PERCEQUILLO, ZOÓLOGO DO MUSEU DE ZOOLOGIA DA USP.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.





ATTÍLIO

www.recreionline.com.br

VOCÊ JÁ JOGOU LETRONIX HOJE?

Não perca o maior agito destas férias! Um superjogo virtual com a turma LETRONIX. Nem o Professor Faz-Tudo inventaria uma brincadeira tão legal! E aproveite para ver as regras do jogo das cartas que vêm com a revista!

FAÇA O TESTE!

Gostou do teste desta revista? No site tem mais uma porção deles! São mais de 40 para você escolher!

RESPONDA À NOSSA ENQUETE

O que é mais legal nas férias?

- ☐ Brincar.
- ☐ Viajar.
- ☐ Ver TV.
- ☐ Ler.
- ☐ Dormir até tarde.
- ☐ Não ter lição.
- ☐ Navegar na internet.
- ☐ Passear.

VOCÊ SABIA...

...que os dentes do castor crescem sem parar? Descubra mais curiosidades sobre esses roedores no site da RECREIO!

QUE ANIMAÇÃO!

Confira como se faz uma animação e veja outros desenhos legais feitos pelo criador do filme O Grilo Feliz.

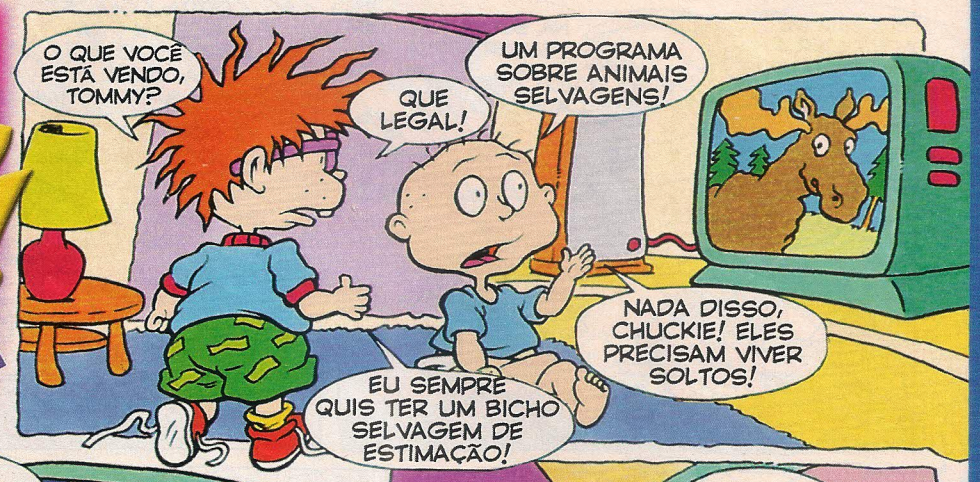
BOAS FÉRIAS!

Tem mil dicas de passeios no RECREIONLINE. É entrar e conferir!

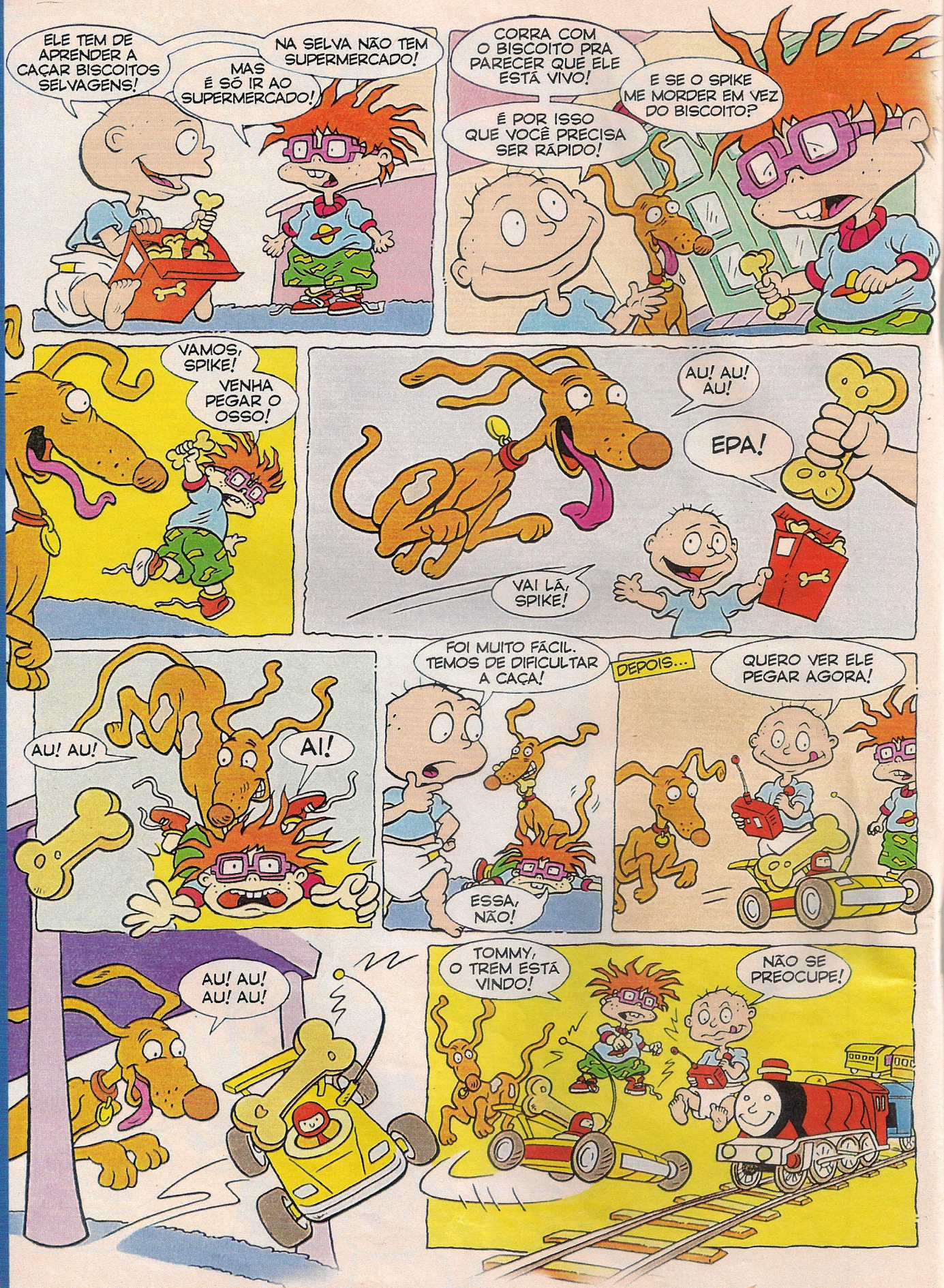
FOTO: START DESENHOS ANIMADOS. ILUSTRAÇÃO: NORIATSU YOSHIKAWA

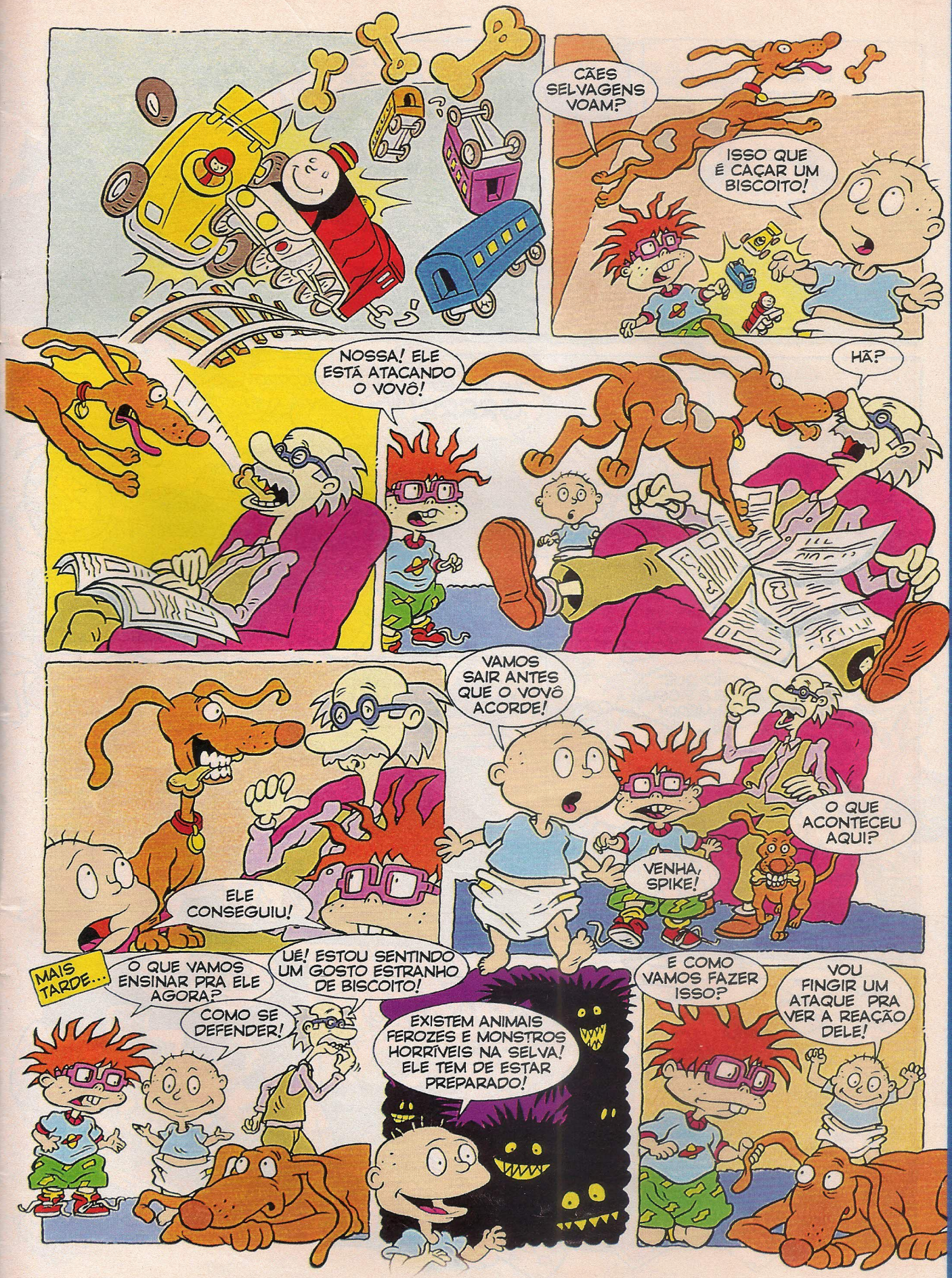
TCHAU, SPIKE!

Rugrats
Os Anjinhos

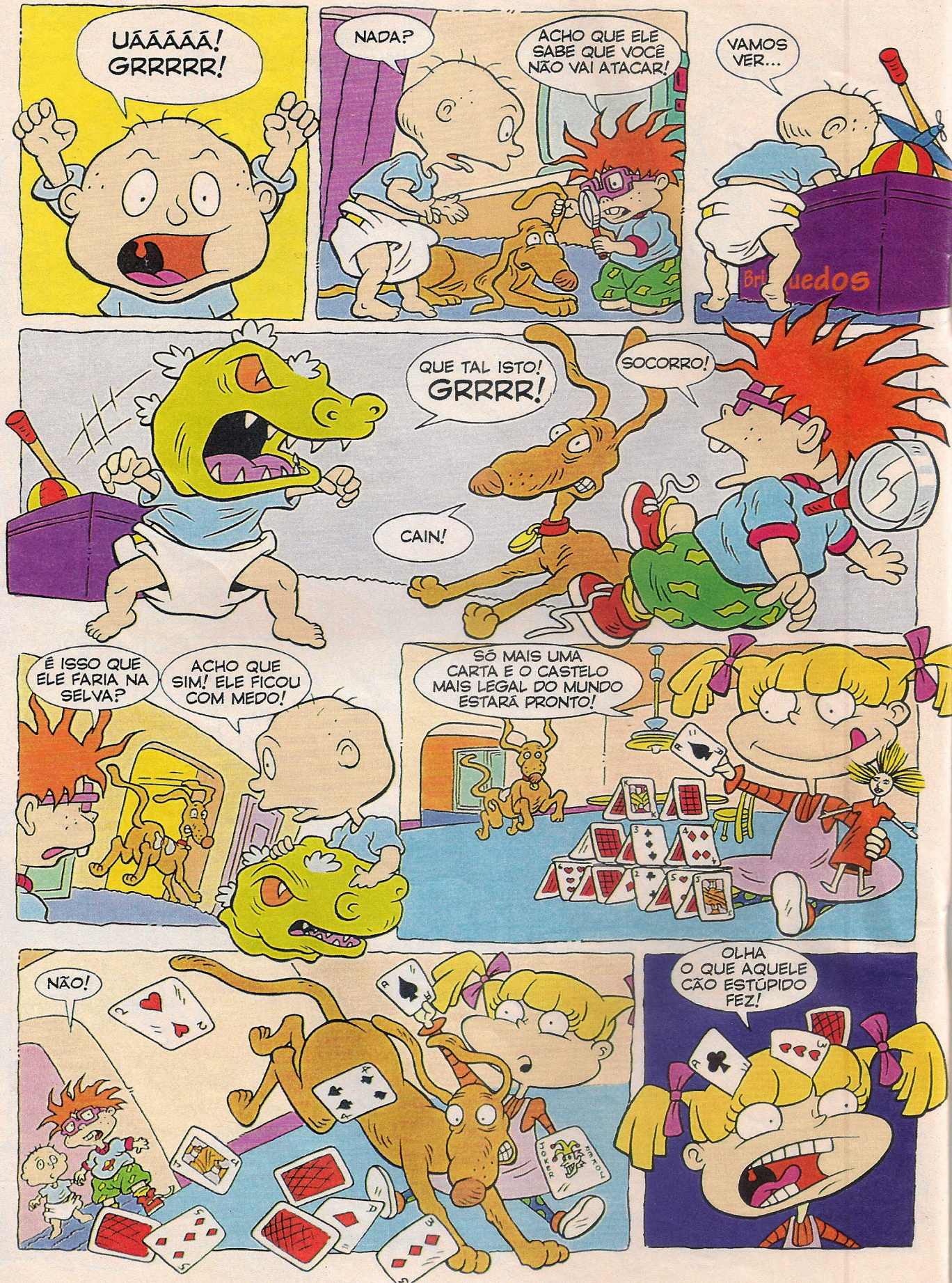


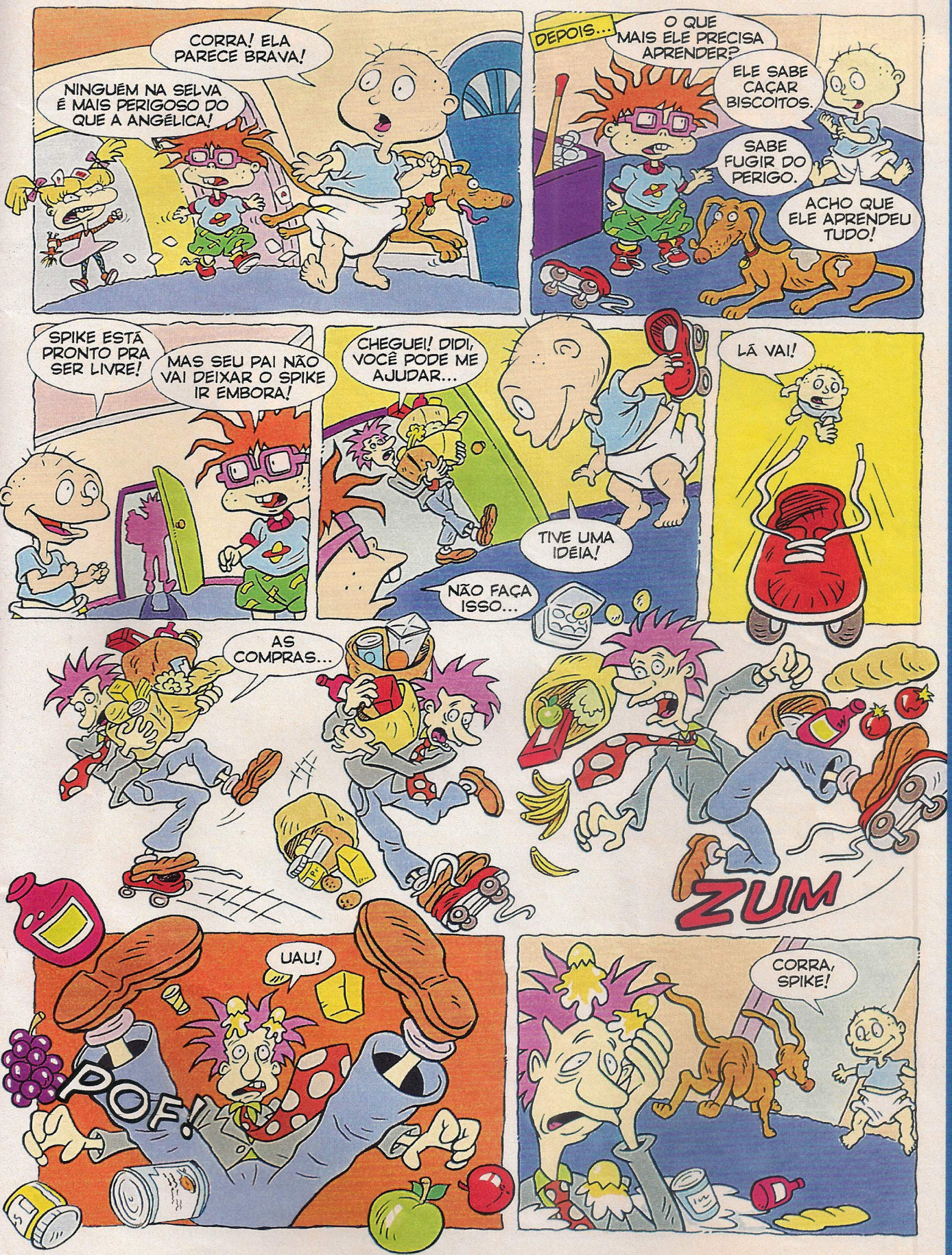
COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS, CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.


ELE TEM DE APRENDER A CAÇAR BISCOITOS SELVAGENS!
NA SELVA NÃO TEM SUPERMERCADO!
MAS É SÓ IR AO SUPERMERCADO!
CORRA COM O BISCOITO PRA PARECER QUE ELE ESTÁ VIVO!
É POR ISSO QUE VOCÊ PRECISA SER RÁPIDO!
E SE O SPIKE ME MORDER EM VEZ DO BISCOITO?
VAMOS, SPIKE!
VENHA PEGAR O OSSO!
AU! AU! AU!
EPA!
VAI LÁ, SPIKE!
AU! AU!
AI!
FOI MUITO FÁCIL. TEMOS DE DIFICULTAR A CAÇA!
ESSA, NÃO!
DEPOIS...
QUERO VER ELE PEGAR AGORA!
AU! AU! AU! AU!
TOMMY, O TREM ESTÁ VINDO!
NÃO SE PREOCUPE!

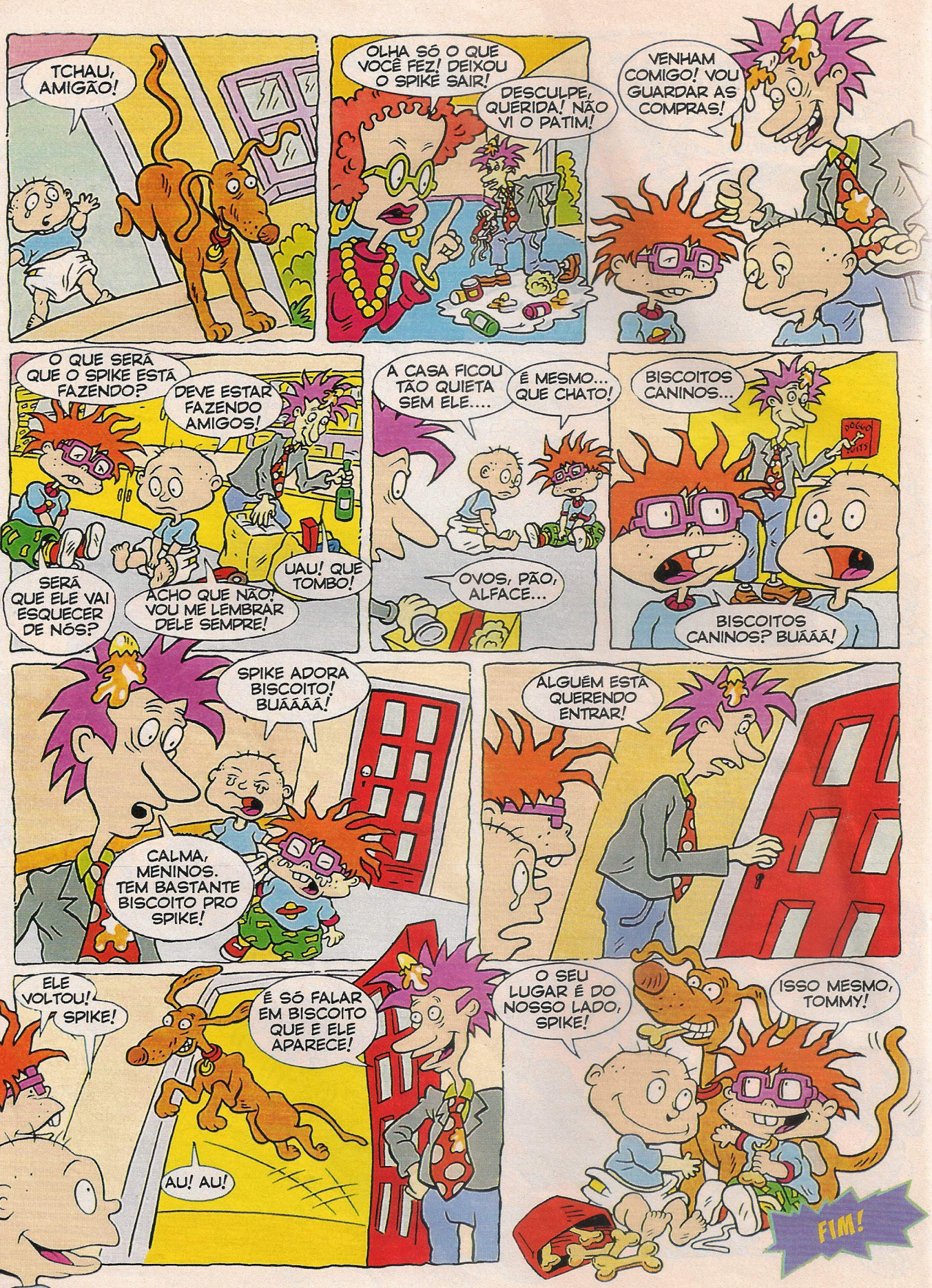


MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


UÁÁÁÁÁ! GRRRRR!
NADA?
ACHO QUE ELE SABE QUE VOCÊ NÃO VAI ATACAR!
VAMOS VER...
QUE TAL ISTO! GRRRR!
SOCORRO!
CAIN!
É ISSO QUE ELE FARIA NA SELVA?
ACHO QUE SIM! ELE FICOU COM MEDO!
SÓ MAIS UMA CARTA E O CASTELO MAIS LEGAL DO MUNDO ESTARÁ PRONTO!
NÃO!
OLHA O QUE AQUELE CÃO ESTÚPIDO FEZ!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

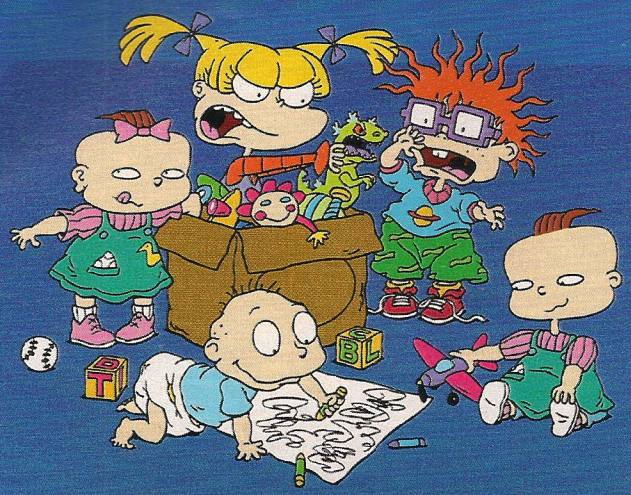

TCHAU, AMIGÃO!
OLHA SÓ O QUE VOCÊ FEZ! DEIXOU O SPIKE SAIR!
DESCULPE, QUERIDA! NÃO VI O PATIM!
VENHAM COMIGO! VOU GUARDAR AS COMPRAS!
O QUE SERÁ QUE O SPIKE ESTÁ FAZENDO?
DEVE ESTAR FAZENDO AMIGOS!
UAU! QUE TOMBO!
SERÁ QUE ELE VAI ESQUECER DE NÓS?
ACHO QUE NÃO! VOU ME LEMBRAR DELE SEMPRE!
A CASA FICOU TÃO QUIETA SEM ELE....
É MESMO... QUE CHATO!
OVOS, PÃO, ALFACE...
BISCOITOS CANINOS...
BISCOITOS CANINOS? BUÁÁÁ!
SPIKE ADORA BISCOITO! BUÁÁÁÁ!
CALMA, MENINOS. TEM BASTANTE BISCOITO PRO SPIKE!
ALGUÉM ESTÁ QUERENDO ENTRAR!
ELE VOLTOU! SPIKE!
É SÓ FALAR EM BISCOITO QUE E ELE APARECE!
AU! AU!
O SEU LUGAR É DO NOSSO LADO, SPIKE!
ISSO MESMO, TOMMY!
FIM!

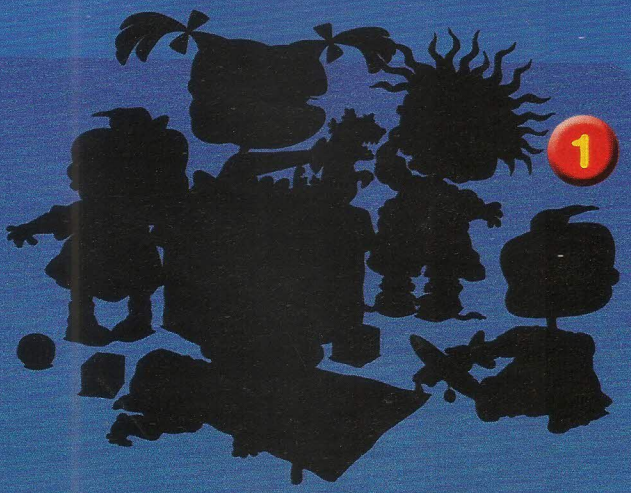
PASSATEMPO

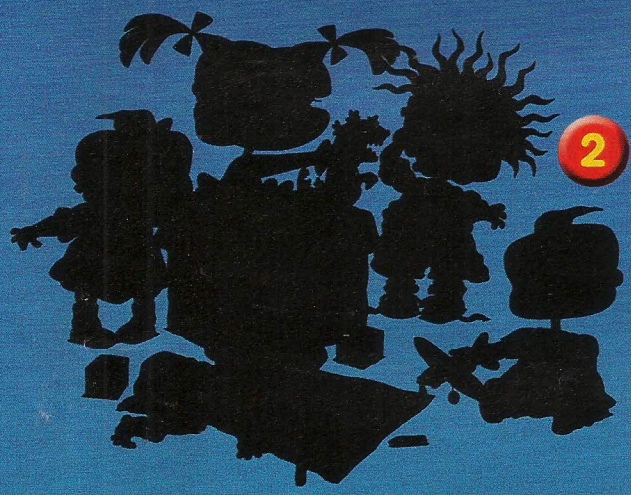
Fique de olho

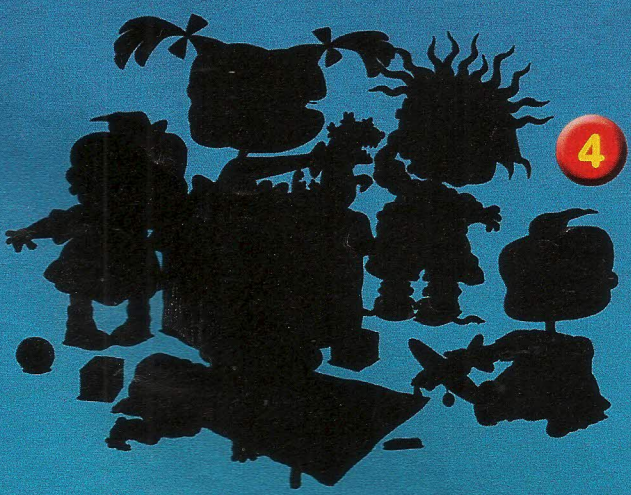
Resposta na página 42.

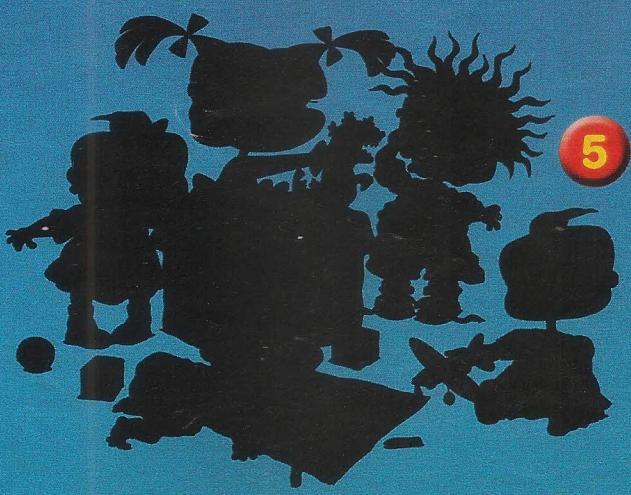
Descubra qual é a sombra da figura abaixo.











EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira (diagramação), Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão), Sandra Crevellari (diagramação)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual é a cola que adora se disfarçar de agente secreto?
SuperBONDEr.

Qual é o instrumento musical que os dorminhocos mais detestam?
ACORDEon.

Cristiane e Haimie, 10 anos
Por e-mail

O que uma banana disse para a outra?
Macacos me mordam.

Rodrigo dos Santos Dias
São Paulo – SP

O que a cegonha faz quando fica numa perna só?
Levanta a outra.

Edimas de Brito Araújo
Rio de Janeiro – RJ

Qual o peixe que não é casado?
O namorado.

Qual o vinho que não possui álcool?
Ovinho de codorna.

Mirela Souza
Dourados – MS

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003

Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191

Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558

Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175

Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110

Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782

Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939

Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158

Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725

Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649

Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908

Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210

Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233

Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201

Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996

Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr

Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ltda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701, Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ltda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 71 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo telefone (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

Que barulho é esse?

Descubra de onde vêm os sons abaixo e preencha o diagrama.

1. TIQUE-TAQUE
2. CABRUM
3. BZZZZZ
4. FONFOM
5. HIC
6. NHAC
7. CHUÁ

Respostas na página 42.

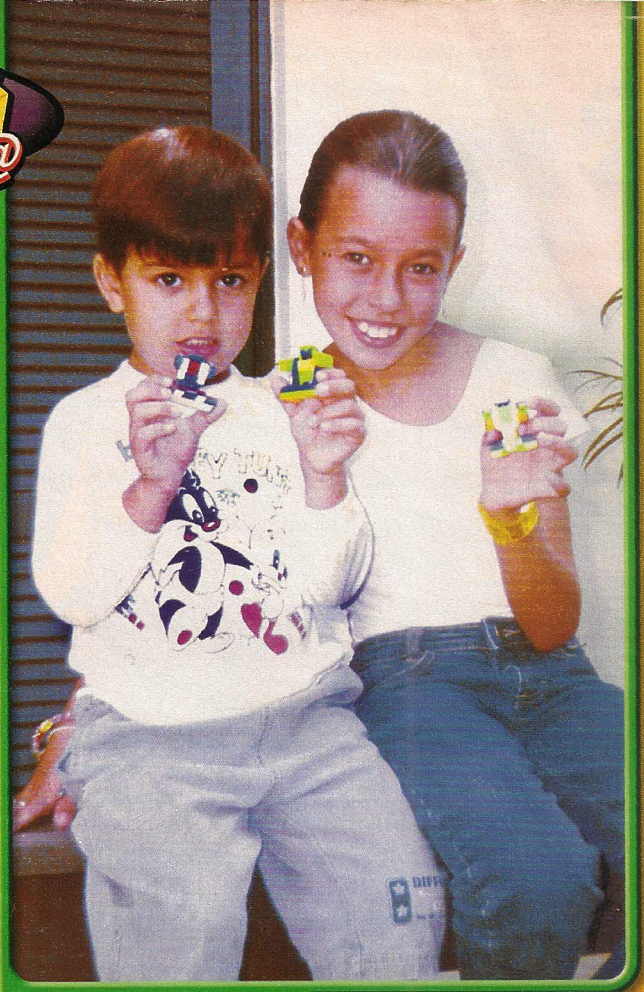
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

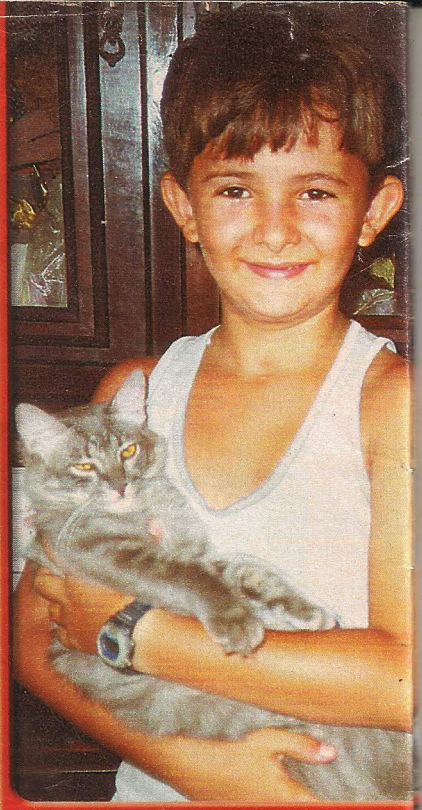
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

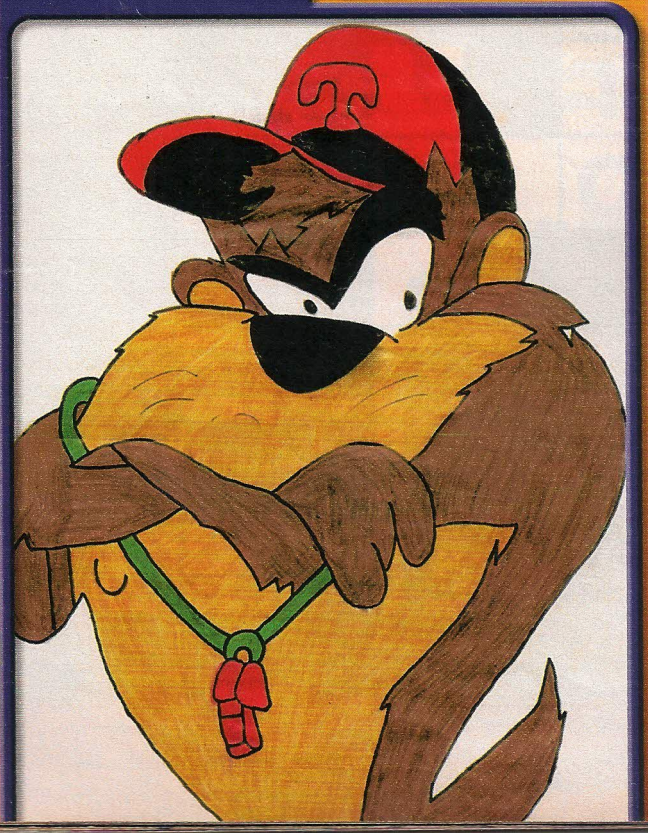


Os irmãos, Augusto e Natália de Assumpção, colecionam *Letronix*.
FARROUPILHA – RS



Este é o Manoel Nascimento Neto, de 12 anos, e seu gato Bolinha.
PIAUÍ – PI

O Derek G. Gomes, de 10 anos, fez este desenho do Taz.
S. BERNARDO DO CAMPO – SP



A Mariana Ferraz Antônio, de 10 anos, gosta muito da revista.
SÃO VICENTE – SP

Oi, galera da RECREIO! Adoro a revista porque ela tem curiosidades, teste e as aventuras dos Letronix. O que mais gosto são as piadas, as experiências e os games.

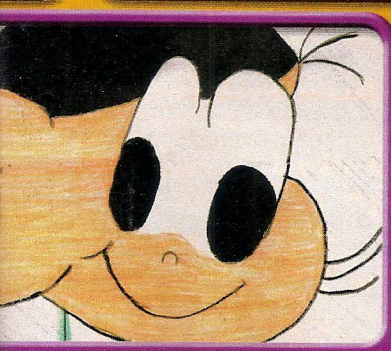
KELLY CRISTINA DE MELLO NEVES, 8 ANOS
MACAÉ – RJ

Olá! Gostaria que vocês fizessem um teste de geografia, falando sobre o globo terrestre. Quando eu crescer, quero dublar um filme.

ROGER C. GOES, 10 ANOS
MAUÁ – SP

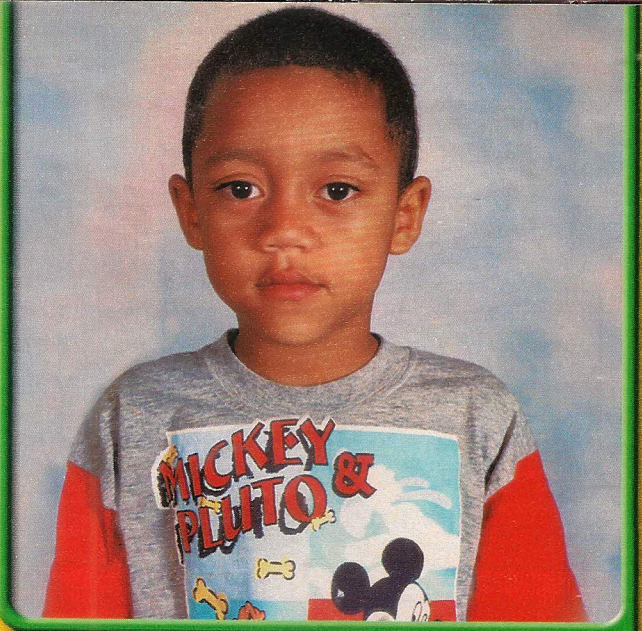
O Lucas Moraes, de 9 anos, desenhou esta letra-robô.

FLORIANÓPOLIS – SC



A Milena Alves Lima, de 11 anos, fez esta Magali caprichada.

CURITIBA – PR



O Vinícius Silva Lemes curte muito a seção *Games*.

SÃO PAULO – SP

Oi, pessoal! Queria que a revista tivesse mais testes.

NATASHA ALMEIDA, 11 ANOS

RIO DE JANEIRO – RJ

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal!
Vocês poderiam dar dicas de RPG e de como fazer um site na Internet.
Lucas Mamede, 10 anos

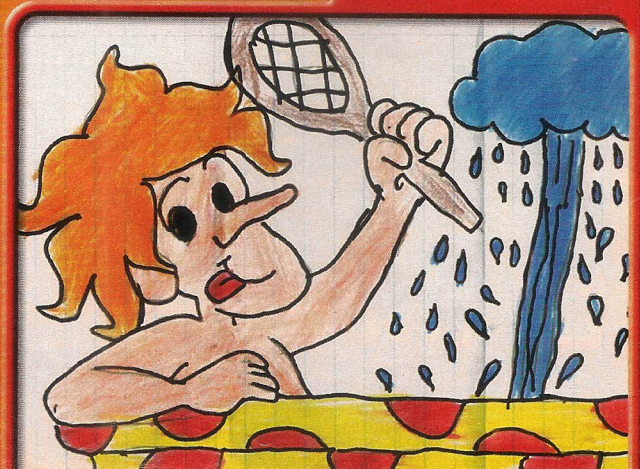
FORTALEZA – CE

Olá! Adoro a RECREIO e não perco nenhuma edição. O *Guia Ortográfico* é demais. Ele me ajudou muito.
Emmy Pereira Otani, 11 anos

SAO JOSÉ DOS CAMPOS – SP

A Paula P. Custódio, de 8 anos, usa a RECREIO para as pesquisas escolares.

BELO HORIZONTE – MG



O Guilherme de Brito, de 10 anos, queria mais testes sobre Pokémon.

RIO DE JANEIRO – RJ

tirinhas!

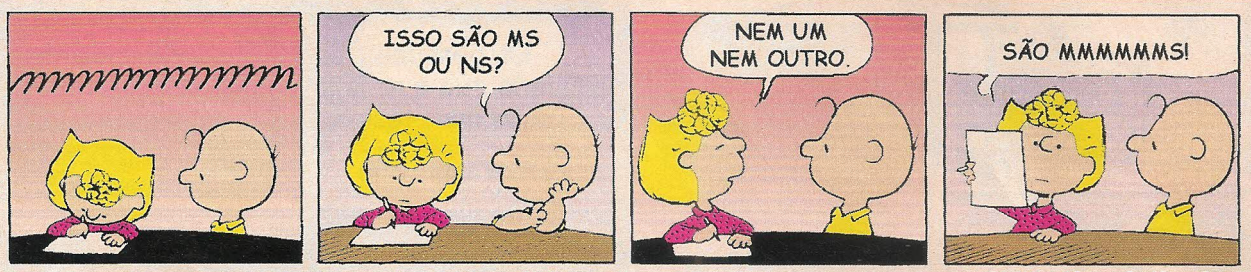
Os bichos

por Roger Bollen

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

Peanuts

por Charles Schulz



© 2001 United Features Synd./Interc. Press

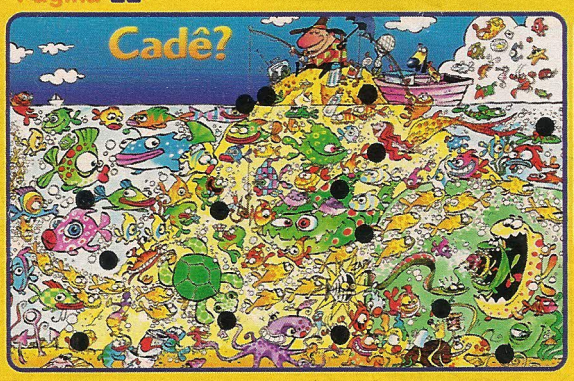
Garfield

por Jim Davis

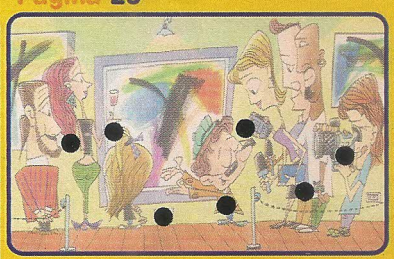
© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

Solução dos passatempos

Página 22



Página 29



Página 13 • **O menino C deixou marcas de mão e sua calça foi rasgada pelo cão.**

Página 37 • **A sombra 5.**

Página 39

WG PROPAGANDA

TUDO SOBRE DIGIMON 2

- NOVO FORMATO
- NOVAS SEÇÕES
- NOVOS QUADRINHOS
- UM SUPERPÔSTER EM CADA EDIÇÃO
- UMA EDIÇÃO INÉDITA A CADA 15 DIAS

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

www.digimonbrasil.com.br

A PARTIR DO DIA 20 DE JULHO NAS BANCAS!

Só tem aqui

EDITORA Abril

REVISTA OFICIAL DIGIMON 2

A NOVA FASE É MELHOR NA REVISTA

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

oetker

1º Leite + Kid Mix

2º Misture bem

3º 1 hora de geladeira

1 hora

4º Confeitos coloridos por cima

Não vai ao fogo

CHEGOU

KID MIX

Creme instantâneo com Confeitos Coloridos nos sabores Morango e Chocolate

Escreva uma cartinha para a oetker contando o que você achou do novo KID MIX e ganhe um brinde-surpresa. O endereço é Cx. Postal 228 CEP 06001-970 - Osasco - SP